

ВО ВЛАСТИ ПРОГРАММ: КРИТИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ Л. МАНОВИЧА

IN THE POWER OF PROGRAMS: A CRITICAL SOFTWARE HISTORY BY L. MANOVICH

Manovich L.

Software takes command: extending the language of new media (International Texts in Critical Media Aesthetics). New York; London : Bloomsbury Academic, 2013. 376 p. ISBN 978-1623567453

Лучший способ спрогнозировать будущее — изобрести его.

Алан Кёртис Кэй

Лев Манович — звезда среди исследователей медиа, к сожалению, меньше известен историкам и филологам, хотя его труды требуют пристального внимания «цифровых гуманитариев»¹. Автор бестселлера «Язык новых медиа» (“The Language of New Media”, MIT Press, 2001)², ставший своего рода Маршаллом Маклюэном цифровой эпохи, в 2013 г. выступил с провокационным исследованием-трактатом «Программное обеспечение принимает командование на себя: расширения языка новых медиа». Манович в 2007 г. создал центр “Software Studies Initiative”, который как раз ведет исследования современного программного обеспечения, уделяя особое внимание роли интерактив-

ности, визуальности и «больших данных» в современной культуре³.

Основную идею книги можно выразить одной цитатой: «Программное обеспечение стало нашим интерфейсом к миру, к окружающим, к нашей памяти и нашим фантазиям — универсальным языком, на котором мир говорит, и универсальным мотором,двигающим современный мир вперед. Подобно электричеству и двигателю внутреннего сгорания в начале XX века, программное обеспечение стало локомотивом в начале XXI века» (р. 3). Исследование Мановича посвящено «медиапрограммам», которые позволяют создавать, редактировать, публиковать различные мультимедиаформаты — от простейших текстовых процессоров и браузеров до программ 3D-моделирования и виртуальной реальности. При этом Манович подчеркивает, что история программного обеспечения сегодня не рассматривается как важное исследовательское поле, хотя развитие программ вроде Word или Photoshop оказывает весьма существенное влияние на современную культуру. По сути, «программы» (в широком смысле слова) стали вытеснять другие различные «медиа», пришедшие к нам из XIX–XX вв. Что значит жить в «программнообеспеченном обществе»? — центральный для данного исследования вопрос.

Работа разделена на три части: «Изобретая медиа-программы» (про 1960–1970-е гг.), «Гибридизация и эволюция» (про 1980–1990-е гг.) и «Программы в действии» (про 2000-е гг.), позволяющие проследить эволюцию и сращивание

¹ Lev Manovich [Electronic resource]. URL: <http://manovich.net>

² В «Языке новых медиа» Л. Манович творчески использовал термин «транскодинг», т. е. перевод из одного формата в другой. В новой (цифровой) среде, по Мановичу, есть два важных слоя — компьютерный и культурный, а транскодинг — это процесс взаимовлияния этих слоев, которые изначально являются двумя разными синтаксисами. С точки зрения культурного слоя, компьютерная среда представляет собой ряд визуальных образов, а на уровне машинного представления не существует текста — есть код, не существует фотографии — есть набор пикселей и математические формулы, нет страницы — есть файл. Проектируя процесс коммуникации в культурном слое, мы изначально должны исходить из возможной ее реализации в компьютерном слое. Такие наблюдения созвучны исследованиям в цифровой гуманитаристике, например: Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts / T. Bartscherer, R. Coover (eds.). University of Chicago Press, 2011; см. подробнее: Володин А. Ю. Digital Humanities (цифровые гуманитарные науки): в поисках самоопределения // Вестник Пермского университета. Серия «История». 2014. Вып. 3 (26). С. 5–12.

³ Software Studies Initiative [Electronic resource]. URL: <http://lab.softwarestudies.com>

программного обеспечения и медиа в современную эпоху, когда компьютер становится метамедиа и появляется отдельное направление исследований — “software studies”. Если условно очертить перечень вопросов, интересных с точки зрения культурологического изучения программного обеспечения, то к ним относятся: 1) создание культурных цифровых объектов (например, редактирование музыки или создание дизайна сайта); 2) доступ, добавление, обмен и онлайн-редактирование культурных цифровых объектов (например, просмотр видео на YouTube или комментирование в блогах); 3) создание и обмен информацией онлайн (редактирование статьи в Википедии или добавление описаний в Google Earth); 4) онлайн-общение (например, электронная почта или Skype); 5) участие в новом культурном цифровом опыте (например, игра в компьютерные игры или путешествие по виртуальным мирам); 6) участие в улучшении онлайн-экологии, выражая свое отношение или дополняя мета-данные (от простого «лайка» в соцсетях до сообщения об ошибках на электронных ресурсах); 7) разработка программных инструментов, необходимых для решения всех перечисленных выше задач (р. 23).

Интересно наблюдение автора, что с развитием сетевых технологий в 2000-е гг. произошёл важный переход, когда стала стираться грань между личной и публичной информацией, благодаря быстрому развитию «социального программного обеспечения». Сложность изучения «цифрового перехода» состоит в том, что программы коснулись фактически всех сторон социальной жизни. Можно сказать, что компьютерные программы добавили новую координату каждой точке в социальном пространстве, тем самым меняя идентичность всего, из чего состоит современная культура. Манович полагает, что в этом можно увидеть идеальный пример для известного наблюдения Маклюэна, что изменение «медиаума» (средства коммуникации) изменяет масштаб, темп и модель, которыми он входит в жизнь людей. Таким образом, современное общество можно назвать «обществом программного обеспечения» (software society), что позволяет взглянуть на современную культуру как на плод взаимодействия человека и компьютерных программ, формирующих культуру как единство материальных элементов и нематериальных структур, в большей своей части созданных при помощи программного обеспечения.

Кажущийся очевидным и осязаемым переход от «аналогового» к «цифровому» миру Манович описывает как переход от «документа» к «пред-

ставлению» (performance)⁴. Суть такого подхода состоит в том, что в «культуре программного обеспечения» (software culture) нет прежних «документов», «сообщений» или «записей», а есть интерактивные программные представления, когда мы наблюдаем за тем, как программы конструируют виртуальные «представления» информации в реальном времени. С развитием сетевых технологий мир программ становится все более динамичным, когда программные команды не просто находят статическую информацию, но и генерируют динамическую информацию исходя из задач, сформулированных в программном коде. Открываем ли мы страницу динамического сайта, играем ли в компьютерную игру, ищем геолокацию для поста в блоге, — мы создаем новый, формирующийся в реальном времени цифровой и программнозависимый контент, часто обобщающий многообразную (в том числе и статическую) информацию. Следовательно, классическая теория «передачи информации», восходящая к работам К. Шеннона, уже оказывается недостаточной. «Сообщение» не просто пассивно получается (кодируется/декодируется) приемником информации, но оно ещё формируется и активно управляется реципиентом в процессе динамической интерактивной работы, например, во Всемирной паутине. Более того, важным изменением стал переход от статичных «сообщений» к динамичным «платформам» (вроде Google Earth или Wikipedia), произошедший в середине 2000-х гг. Манович особо подчеркивает тот факт, что многие функции, реализованные, например в электронных библиотеках, не являются «прошитыми» в нутро самих документов этих библиотек, а существуют как специальный программный слой, управляющий цифровым контентом.

Концептуальная инерция приписывает «свойства» самим файлам, однако очевидно, что разнообразие наблюдаемых (и редактируемых) свойств любого медиаобъекта сегодня зависит от программы, в которой работают с ним (ср. свойства одного и того же изображения в Paint и Photoshop). Возможности доступа, создания, редактирования, публикации и обмена конкретным медиаобъектом всё больше зависят от программы, которую мы выбираем для работы с данным типом медиаобъектов, и ограничиваются ею. Как показывает практика, команды, доступные для работы с медиаобъектами, бывают общими (т. е. медианезависимыми — *выбрать, скопировать, найти*) и спе-

⁴ Есть важная перекличка цифрового представления информации и представления-перформанса как формы современного искусства, в которой произведением являются действия художника в определенном месте и в определенное время.

циальными (например, увеличить амплитуду для звуковой дорожки или сократить количество вершин у 3D-модели).

Как предсказал еще в 1977 г. А. Кэй, компьютер сегодня стал метамедиумом, объединяющим существующие и порождающим новые медийные практики, причем новые типы «цифровых» медиа имеют всё меньше и меньше подобий с традиционным «физическими» медиа, перестают их повторять или симулировать, становясь всё более самодостаточными. Более того, метамедиум начинает придавать новые качества старым форматам. «Представьте, что вы живете в XVI в., и вам сказали, что вы сможете заказать картину, которая будет путешествовать сама по себе и сможет появиться в другой картине в другой стране, или что текст из одной книги сможет подняться и заменить текст в другой книге? А ведь именно это многие из нас делают каждый день, даже не задумываясь, как это волшеббно» (р. 330). Относительное единство программной среды приводит к слож-

ной гибридизации медиа — постоянному появлению новых сочетаний традиционных и цифровых форм, что является следствием развития интероперабельности современных форматов, протоколов и технологий.

Конечно, читатель книги Л. Мановича не должен ожидать подробной и полной истории развития компьютерных медиа или программного обеспечения, но и задача у автора другая — показать на ярких примерах путь развития «софтверизации» современной культуры и укрепления нашей зависимости в медиапредставлении информации от программного обеспечения. Манович заставляет задуматься над многим, что сегодня в «цифровую эпоху» кажется само собой разумеющимся. Но если задуматься, то понимание окружившей нас цифровой реальности требует немалых сил, а книга Льва Мановича может стать нитью Ариадны в лабиринте цифрового мира начала XXI в.

*А. Ю. Володин
(МГУ имени М. В. Ломоносова)*